ASTÉRIX FOR 3D&T v 1.0

por Kid Rick

INTRODUÇÃO

Estamos em 50 A.C. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos... Toda? Não! Uma pequena aldeia povoada por irredutíveis gauleses ainda resiste ao invasor. E a vida não é nada fácil para os legionários dos campos fortificados de Lavdanvm, Petibonvm, Babaorvm e Aqvarivm...

PERSONAGENS

Astérix é um habitante de uma aldeia gaulesa, a última aldeia que ainda resiste à invasão romana.

Os personagens principais são feitos com 1d-3 pontos. Todos os outros habitantes da vila são feitos com apenas 1 ponto em Habilidade e mais nada. Abracurcix, o chefe gaulês, e Panoramix, o Druida, são feitos com 1d pontos. Druidas devem ter Focus pelo menos 1 em algum Caminho da Magia. Automatix o Ferreiro e Obelix o Carregador de Menires, possuem Força 1.

O Druida Panoramix pode produzir, entre outras, uma poção que dá força sobre-humana a quem a bebe. Um personagem que usa tal poção, ganha mais 10 pontos de personagem para ser gastos apenas com Força, Habilidade, Resistência e Armadura. Não existia Poder de Fogo naquela época fora do exército romano, portanto, personagens jogadores estão proibidos de uar PdF. O Poder de Fogo será usado oportunamente, de acordo com o objeto atirado. Os efeitos da poção duram 50 turnos, com possibilidade de mudança pelo Mestre, e após os 50 turnos os pontos de personagem vão desaparecendo, 1 por turno, aleatoriamente, até voltar ao normal. O druida pode dar a poção para 1 pessoa em 1 turno, e há 3 pessoas que não tomam a poção: ele não usa, Obelix caiu na poção quando era pequeno e Chatotorix, o Bardo mais chato da Gália, prefere ficar fora dessa "selvageria sem fim que é um combate".

A ALDEIA GAULESA

A aldeia possui todos os tipos de pessoas, de comerciantes de peixes que apenas oferecem material para brigas, ao Bardo mais chato da Gália, passando por um chefe fanfarrão e briguento, um carregador de menires que caiu em um caldeirão de poção quando era pequeno e um baixinho tinhoso, sagaz e esperto. Aqui há fichas dos personagens principais da aldeia, mas o Mestre é livre para criar mais habitantes da vila, até para usar como NPCs. Todos os habitantes da aldeia gaulesa têm Abracurcix como Patrono, sem pagar pontos por isso.

Nome	F	H	R	A	Vantagens/Desvantagens
Asterix	0	1	0	0	Aliado: Obelix
Obelix	1	1	0	0	Aliado: Asterix
Panoramix	0	0	0	0	Focus: Terra 2, Plantas 1, Água 1
Abracurcix	0	1	0	0	Riqueza
Chatotorix	0	0	0	0	Má Fama: Bardo mais chato da Gália

Todos os outros habitantes da vila possuem F0, H1, R0, A0.

Há ainda muitos outros personagens que podem ser usados como NPCs, como segue:

GÁLIA:
- Idéiafix - Cão de Obelix
- Naftalina - Mulher de Abracurcix
- Automatix - Ferreiro da aldeia
- Ordenalfabetix - Vendedor de peixes
- Ielossubmarina - Mulher de Ordenalfabetix
- Veteranix - Decano da aldeia

Vercingetórix - Antigo chefe gaulês

HELVÉCIA:

LUTÉCIA:

HISPÂNIA: Conchampiñón & Champiñón - Chefe da Aldeia
Pepe - filho de Conchampiñón & Champiñón
Foradotón y Sensón - disfarce usado pelo Centurião Acendealus

ÍNDIA: Khenhé - Faquir
Khenvenlah - Mago maligno

EGITO: Cleópatra - Rainha
Numerobis - Arquiteto
Misamplis - Escriba particular de Numerobis
Timetamon - Arquiteto
Pedibis - Auxiliar de Timetamon
Ginfis - Espião de Caesar

BÉLGICA: Goelambix - Chefe de uma das vilas
Nicotina - Mulher de Goelambix
Madamboevarix - Guerreiro do grupo de Goelambix
Vandeapolix - Guerreiro do grupo de Goelambix
Maelancolix - Guerreiro do grupo de Goelambix

CÓRSEGA: Buonapartix - Cidadão

ROMA: Acendealus - Centurião
Apagalus - Centurião
Caius Laius - Cidadão
Caius Obtus - Centurião
Caius Multivirus - Centurião
Silviusantus - Decurião
Saldeândrius - Decurião
Sinaldemenus - Legionário

HISTÓRIA

Frequentemente Julius Caesar tentará conquistar essa aldeia, assim como fez com toda a Gália, na Batalha de Gergóvia, tendo então derrotado o chefe gaulês Vercingetórix. A existência de gauleses "desobedientes" irrita profundamente Julius, e ele se utilizará de todos os métodos para se apoderar da aldeia. Portanto ela estará sempre sob ataque de Caesar e seus exércitos, e Asterix & Obelix sempre terão de cumprir pequenas missões onde não faltarão javalis, legionários para apanhar e muitas risadas pelo caminho. Nessas ocasiões, o máximo que poderá ser encontrado será um campo fortificado com cerca de 200 legionários romanos e 1 Centurião, mas em geral eles só terão que enfrentar grupos de no máximo 1d+6 legionários, que são enviados pela Legião para pequenas missões como reconhecimento, espionagem de gauleses, etc.

Mas, às vezes, Caesar pode planejar grandes ataques para tentar acabar de uma vez com essa aldeia, pois ele sabe que a resistência dos gauleses se baseia na poção mágica do druida. Então grandes exércitos serão mandados para o confronto contra a aldeia, na qual todos, salvo exceção, lutam pela liberdade da aldeia.

INIMIGOS

Os inimigos mais comuns a serem enfrentados são:

1 - Javali
F1, H4, R1, A2
Trata-se do prato preferido de Obelix & Cia. São praticamente inofensivos e uma vez derrotados, rendem carne suficiente para recuperar 2 PVs para quem o come (se bem que Obelix costuma recuperar 6 PVs ou mais pois ele não se contenta com menos que 3 javalis!).

2 - A Galera Viking
20 vinkings: F1, H2, R1, A1
Chefe: F2, H3, R2, A2
Há um grupo de vikings que ronda os mares próximos da aldeia gaulesa, e quase sempre que os gauleses viajam por mar (o que é comum), esse grupo é encontrado. Nesse momento, os gauleses vão até o barco, pois vêem os vikings como amigos, porém os vikings não gostam da companhia dos gauleses pelos seus hábitos um tanto "violentos".
O grupo é formado por 20 vikings, nenhum deles com nome conhecido, mais o seu chefe, que também é o capitão do barco. Invariavelmente, seja por descuido dos gauleses durante o quebra-quebra, seja por um ato desesperado do capitão, o barco acaba sendo afundado, com o mais velho do grupo fazendo uma citação em latim, agarrado a uma tábua de madeira, e atraindo a ira dos companheiros para si. Os gauleses sempre encontram alguma coisa no barco, seja comida, dinheiro, ou algum item qualquer.

3 - Soldados Romanos
A tropa romana é o inimigo mais perigoso a ser enfrentado pela aldeia, pois é a única que pode ameaçar a sua liberdade.
Estes se apresentam nas mais variadas formas, sozinhos ou em missões de escolta, reconhecimento, etc (neste caso em grupos de 2d legionários). O legionário genérico é feito com 2 pontos, distribuídos aleatoriamente entre as Características, e o decurião (líder desses pequenos grupos) é um legionário comum porém feito com 3 pontos, igualmente distribuídos somente em Características.
No caso de invasões gaulesas nos fortes, eles estão em grupos de 1d x 50 legionários mais 1 Centurião.
Eles podem ainda estar em grandes exércitos de combate. Neste caso, os legionários são divididos em 4 grupos:

Infantaria: F1, H2, R0, A1, Pdf0
Cavalaria: F2, H1, R1, A2, Pdf0
Artilharia: F0, H1, R0, A1, Pdf3
Arqueiros: F0, H2, R0, A1, Pdf1
Centurião: F3, H3, R3, A3, Pdf0

NA HORA DA LUTA

No caso de ataques da legião romana:
Os jogadores controlam seus respectivos personagens, e o Mestre controla os outros habitantes, que são NPCs. O Mestre pode também pedir aos jogadores que dividam as fichas dos outros habitantes e controlem-nas, pois o volume de personagens a controlar é muito grande.
Ao começar o combate, calcule 4d centuriões, mais 100 legionários por centurião. O Mestre é livre para colocar mais legionários no campo de batalha, mas então os efeitos da poção devem durar mais tempo, ou seria o fim da aldeia gaulesa. O mestre também distribui como quiser as quantidades de arqueiros, cavaleiros, artilheiros e soldados.
Cada gaulês poderá acertar o número de legionários igual à sua Habilidade, e se tirar 1 no teste de H, terá acertado o ataque no dobro de legionários. Assim, o gaulês com H5 acertará 10 romanos com um único ataque no caso de acerto crítico.
Os legionários da infantaria atacam os gauleses aleatoriamente, mas sempre perdem

a iniciativa no combate. Eles só podem atacar 1 gaulês por vez.

Os arqueiros atacam todos ao mesmo tempo, gastando um turno para preparar novas flechas. Jogue 1 dado para cada arqueiro em campo; conte os dados que tiraram 1 e distribua todos estes golpes aleatoriamente sobre os gauleses. Eles têm bônus de +1 para desviar golpes, não podendo usar Reflexão. Podem somente desviar ou receber o dano, que aliás é de 1 PV por flecha. Abracurcix nunca sofre dano com elas pois usa seu escudo arverno, que em tempos de paz é utilizado para transporte, sendo carregado, em pé sobre o escudo, por dois lacaios, que atacam separadamente do chefe gaulês. Ainda assim, o Mestre deve incluí-lo na lista de alvos das flechas, pois os romanos o atacarão também.

A Artilharia leva 3 turnos para carregar as catapultas, e causam 3d de dano se acertar um golpe. Os gauleses têm bônus de +2 para desviar das pedras. Obelix pode fazer um teste de H para pegar uma pedra dessas e outro teste para atirá-la de volta às catapultas, ou ao forte romano, se houver algum por perto (neste caso, "perto" quer dizer até 250m). As pedras causarão 4d de dano ao forte ou às catapultas. As paredes externas dos fortes têm A3 e se receberem mais de 50 pontos de dano, desabarão. Se falhar no teste, Obelix toma 1d de dano.

A Cavalaria move-se 25m por turno, em vez dos 12m normais. A cada ataque bem-sucedido a um cavaleiro, jogue um dado: com 5 ou 6 o cavaleiro foi acertado, e o cavalo poderá ser pego e cavalgado com um teste de Habilidade, (a perícia Animais, ou Especialização Cavalgar, dá um bônus de +1 no teste) caso contrário, fugirá. Com 1, 2, 3 ou 4 no dado, foi atacado o cavalo, e o cavaleiro caiu e foi derrotado do mesmo jeito.

O Centurião é o cara mais poderoso da legião. Os gauleses têm duas opções ao derrotá-lo: matá-lo para terminar de vez com aquele campo fortificado, ou poupá-lo para que ele se queixe a Caesar (isso é terrível para o moral deles), e também para que reconstrua o forte, para que ele possa ser demolido mais uma vez (que é o que os gauleses querem mesmo...)

DEPOIS DA LUTA

Distribua os pontos da seguinte forma:
No caso de invasões gaulesas aos fortes:
(Número de legionários) / 10 = Pontos de Experiência a distribuir
Divida pelo número de PCs e arredonde para cima. Esta é a quantidade que cada um ganha.

No caso de ataques da legião romana:
(número de legionários) dividido por 10 = Pontos de Experiência a distribuir

Divida o número de pontos de experiência pelo número de habitantes da vila que lutaram, arredondando para cima. É a quantidade de pontos que eles vão ganhar. Obelix ganha mais um ponto adicional, pois ele sempre é o primeiro a avançar para cima dos romanos e portanto destrói mais deles. Cada Centurião vale mais um ponto para aquele que deu o último golpe nele. E mais os pontos padrão que sempre são distribuídos: 1 ponto se terminou a aventura com vida, 1 ponto se terminou a aventura com sucesso, etc... Em geral os habitantes da vila vão receber muito poucos pontos de experiência, quase sempre 1 ou 2, mas eles não precisam evoluir porque não são aventureiros. Já Asterix e Obelix, que são os que em geral participam das aventuras, vão receber quase sempre mais de 2 pontos.

Em breve: as Aventvras de Asterix o Gavlês
Adaptado por Kid Rick